

Carnevale - Mise en place d'une partie

- **Choix du Scénario**
- **Build de la bande (Equipement et Sorts compris)**

Les règles du scénario pourront prendre le pas sur les règles des étapes suivantes

- **Mettre en place les décors**
 - o Soit en alternatif, soit en commun accord.
- **Placer les Objectifs**
 - o Ils sont placés alternativement à plus de 4" les uns des autres, et de toute zone de déploiement.
 - o Ils peuvent être placés dans l'eau ou en hauteur.
 - o Contrôle : En fin de partie => Être à moins de 3" et non contesté
- **Tirer les Exploits (Agenda)**
 - o 1 PC pour échanger 1 Exploit.
- **Déploiement**
 - o Lance 1 D10, le résultat le plus grand choisi une zone, il y déploie toute sa bande, à max 3" de haut, pas dans l'eau, et à plus de 4" d'un ennemi, puis passer au joueur suivant.

RAPPELS DE REGLES

OBJECTIFS

- **Caché** : Placé face cachée, un personnage peut le retourner s'il termine son activation soele à soele avec l'objo et sans ennemi soele à soele (fig ou objo).
- **Mobile** : Un personnage peut le transporter s'il termine son activation soele à soele avec l'objo et sans ennemi soele à soele (fig ou objo). Ne pourra plus faire que des actions de mouvement. Perd l'objo si perte d'au moins PV en 1 action, ou s'il est retiré du jeu (même par magie), posable après n'importe quelle action.
- **Revendicable** : Un personnage peut le revendiquer s'il termine l'activation soele à soele avec l'objo et sans ennemi soele à soele (fig ou objo)
- **Destructible** : Peut détruire l'objo, s'il termine une action soele à soele avec avec l'objo et en dépensant 1PA.

EXPLOITS

- **Secret** : Dévoiler que quand il est accompli.
- **Cyclique** : Quand il est accompli, tirez en un nouveau.
- **Total** : Les points de exploits ne sont marqués qu'une fois tous accomplis.
- **Double** : Quand il est accompli, vous pouvez décider de ne pas marquer les points et de le conserver. Si vous l'accomplissez une seconde fois, vous doublez les points. Sinon les points sont perdus.
- **Secondaire** : Vous devez accomplir au moins un exploit pour marquer des points de victoire.

Les dés :

Tout jet de dé est au D10, toujours un des Dés d'une autre couleur, il est le dé du destin, il fonctionne comme les autres dés, sauf qu'il ne peut pas être relancé, et provoque le destin (échec/réussite critique)

Les différents types de Jets de Dés

- Jet de base : réussite sur 7+, voir tableau concerné
- Jet en Opposition :
 - o Celui qui fait l'action sur du 7+ (+1 réussite par As)
 - o Puis l'opposant sur du 7+ (-1 réussite par As)
- Jet d'attaque :
 - o Attaquant : Jet d'ATT sur DEX adverse. (Modificateurs)
 - o Défenseur : Jet de PROT sur 7+ (Modificateurs)
- Magie : Jet de PSY, sur difficulté du sort (Rappel coûte 1PA + pts de VOL)

Les Caractéristiques (Particularités)

- Seul les PA reviennent en début de tour.
- Un personnage ne peut pas utiliser plus de 3 PA / Tour.
- Utilisation de VOL pour gonfler les jets de dés, faire de la magie, ou certaines compétences.

Les Actions :

Mouvement (Note, quand on entre en contact socle à socle en fin d'action de mouvement, on peut faire une attaque d'opportunité, *Action Attaque 0 PA*)

Note : Sortir d'un contact socle à socle provoque un Désengagement, (Jet opposition de DEX, (tableau))

- (1 PA) **Déplacer** (-2" si on commence l'action dans l'eau)
 - o Escalader est compris dans le mouvement, mais jet de DEX (tableau)
- (1 PA) **Sauter** : Vise un point visible, jet de DEX (tableau) (pas dans l'eau)
 - o Enchaînement de Saut (0 PA, sur obstacle ou débris => saut gratuit)
 - o (+1 PA) Chute contrôlée, avant jet pour sauter, -2dgt sur la chute.
- (1 PA) **Ramer** : Jet de DEX (tableau) (*Gondole*)
- (2 PA) **Plongée** : Jet de DEX (tableau), Fin d'activation. Bonus de mouvement en début de la prochaine activation. (*QUE dans l'eau, ouai, j'te vois venir*)

Combat :

- (1 PA) **Attaquer** : jet d'attaque (si dans l'eau, que armes aquatiques ou poings)
- (1 PA) **Noyer** : jet Opposition ATT (tableau) (*QUE dans l'eau, ouai, j'te vois venir*)
- (1 PA) **Agripper** : jet Opposition ATT (tableau) (pas dans l'eau)

Autres :

- (1 PA) **Magie** : (+ pts de VOL) jet de magie (pas dans l'eau, sauf aquatique)
- (1 PA) **Garde** : Fin d'activation, permet de faire une action en réaction à celle d'un adversaire. Perd garde si fait quoi que ce soit. (pas dans l'eau)

Commandements :

- En Début d'activation : 1PC pour donner 1PA à un autre personnage (max 3PA)
- 1 PC : faire faire une action Hors séquence à un personnage en ligne de vue, après l'action d'un personnage ami ou ennemi (mais avant les attaques d'opportunité)
- Compétence de cmd : A l'activation ou après action (max 1 par activation)
- En début de partie, 1 PC pour échanger 1 carte exploit.